Sistema Único de Controle Social do Esquema de Compra de Votos e Corrupção

@padariaturma

Um sistema genérico e universal de Role Playing Game com o jeitinho brasileiro.

Versão 01 - Português - SEM ILUSTRAÇÕES

17 de março de 2023

RPG

O que é RPG? (para a wikipedia)

Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: "jogo narrativo", "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"),[1][2][3] é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.[4]

Os RPG são *tipicamente* mais colaborativos e sociais do que competitivos, embora vários deles sejam competitivos. Um jogo típico une os seus participantes em um único time que se aventura como um grupo.[4] Um RPG ocasionalmente não tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo.

Existem várias formas de RPG. A forma original, às vezes chamada de RPG de mesa (tabletop RPG em inglês), é conduzida através de discussão, enquanto que live-action RPG (LARP) os jogadores executam fisicamente suas ações de personagens.[5] Em ambas as formas, um arranjador chamado mestre de jogo geralmente decide as regras e configurações a serem usadas, atuando como árbitro, enquanto cada um dos outros jogadores desempenha o papel de um único personagem.

O sistema de RPG da Instância de Controle Social do Bolsa Família tem por objetivo adicionar aleatoriedade no storytelling. Ele utiliza dois ou mais dados de seis lados (Só com dois dados você já se vira bem). A maioria das rolagens exige que você tire um número menor do que o número alvo.

Você pode usar esse sistema em qualquer tipo de aventura que você inventar. Apesar de eu recomendar começar as suas aventuras na cracolândia da cidade do cara que fumou crack sóbrio (cidade do NA), cenário que inventei a partir das minhas próprias experiências. Nunca se sabe quando um portal dimensional, ou um portal temporal pode abrir para um outro universo.

Quando eu escrevi isso, eu tinha em mente ratos gigantes com um corpo bípede, um híbrido de humano com rato que habitava uma cidade parecida com São Paulo. Mas fica a critério do Mestre exatamente a raça dos jogadores (apesar de eu continuar insistindo para utilizarem os ratos gigantes).

A seguir descrevo as regras, a ordem dos assuntos me veio à mente enquanto eu escrevia, a prioridade das coisas é relativa, uma vez que eu coloquei a regra de ouro por último, sendo ela a mais importante.

Acho que explicando dessa forma vocês entendem melhor.

ARREDONDAMENTOS

Como vamos utilizar algumas médias e alguns números quebrados, precisaremos arredondar as coisas para CIMA quando necessário.

TESTES

Existem dois tipos de testes, os testes, os simples, onde você precisa tirar um número menor do que o número alvo, e

um outro, o teste resistido, onde você compara seu resultado com o resultado de uma outra pessoa.

TESTES RESISTIDOS

Você e o adversário rolam os dados contra seus próprios atributos, aquele que tiver sucesso ganha, caso ambos sejam bem sucedidos, ganha o que tiver rolado um número menor. Por exemplo, você tem 8 em combate e seu adversário também. Seu adversário rola um 8, enquanto que você rola um seis. Você, que tirou seis, ganha essa rodada, e causa o dano da sua arma no seu adversário.

Os testes podem ter como número alvo os atributos e perícias, ou uma soma dos dois, dividido por dois ou mais. Assim como é possível adicionar ou remover valores do número alvo através de modificadores.

SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Sucessos automáticos acontecem quando você tira 2 no dado. A maldição dos olhos do crackudo faz com que as coisas deem muito mais certo do que você imaginava. Esse é o famoso acerto crítico.

FALHAS AUTOMÁTICAS

Não importa o que você faça, se você tirou um 12 você falha, e algo de ruim e inesperado acontece, chamam isso também de falha crítica.

OS PERSONAGENS

A ficha dos personagens tem alguns valores que são definidos durante a criação dos personagens, atributos e perícias.

PONTOS DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para personagens iniciantes eu recomendo 50 pontos de criação. Cada perícia e atributos custam 1 ponto, só a perícia Magia que custa 10 pontos.

ATRIBUTOS

Os personagens tem seis atributos, divididos em dois grupos, força e inteligência. Os atributos físicos são Força, Agilidade, e Destreza.

Os atributos mentais são Raciocínio, Conhecimento, e Interação Social.

Esses atributos têm valores que vão de dois a doze dependendo de quantos pontos de personagem foram investidos na criação do personagem e durante a aventura.

Físicos

FORÇA

Força representa força bruta. Quanto o personagem pode levantar, quão forte ele pode bater, coisas assim.

AGILIDADE

Agilidade é o quão rápido você pode correr, se você consegue fugir do crackudo, ou se você consegue entrar na viela sem ser visto. Agilidade também governa a furtividade.

DESTREZA

Destreza governa a sua coordenação motora fina, se você consegue fazer o cubo mágico, tocar violão ou até mesmo usar uma arma.

Mentais

RACIOCÍNIO

Raciocínio representa o seu pensamento lógico. Causa e consequência. Pensamento matemático, tomada de decisões.

CONHECIMENTO

Conhecimento é o quanto você sabe das coisas. Quanta informação você é capaz de se lembrar. Conhecimento é muito importante para a aprendizagem.

INTERAÇÃO SOCIAL

Interação Social governa a sua capacidade de interagir socialmente. Todos os testes de reação de NPCs dependem desse atributo. Conseguir um desconto, descobrir onde as coisas são, e até mesmo conversar com uma pessoa online depende desse atributo.

PERÌCIAS

Perícias são as coisas que você sabe e é especialista. Para um advogado, o conhecimento do direito é uma perícia, a mesma coisa a medicina para um médico. Ou mecânica para alguém que conserta carros, pilotar aviões para um piloto, e assim por diante.

Os personagens também podem ter perícias. Dependendo de suas vivências. As perícias podem ser escolhidas durante a criação do personagem, ou podem ser adicionadas à ficha dependendo da experiência que ele ganhar durante a aventura.

Caso o personagem não tenha uma perícia, as rolagens dos testes podem ter como valor base os atributos, ficando a critério do mestre quais atributos serão utilizados.

As perícias podem ser sobre:
Fazer Coisas,
Conhecer Coisas
Entender Coisas

O valor base da perícia é discutido com o mestre, por ser impossível listar todas as perícias, eu recomendo que durante a criação do personagem o Mestre e os Jogadores discutam qual o valor base delas. Uma sugestão é somar dois ou mais atributos e fazer uma média arredondando para cima para ter o valor da perícia.

Caso o personagem tenha uma perícia, ele ganha um bônus de +3 (fica a critério do mestre) em todas as rolagens relativas a isso.

Agora, caso o personagem não tenha a perícia, caso ele só conheça a coisa ou já tenha visto alguém fazer isso, ele tem uma penalidade no teste de -1, caso ele só tenha ouvido falar dessa coisa, a penalidade é de -2, caso ele não conheça a coisa, a penalidade é de -3.

Essas penalidades ficam a critério do mestre, assim como a dificuldade dos testes, que podem adicionar até -6 de penalidade nas rolagens. Novamente, esses valores ficam a critério do mestre.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida tem o valor do atributo força. O personagem que tiver seus pontos de vida reduzidos a zero desmaia. E ele morre quando chegar ao valor negativo do seu atributo força.

Os pontos de vida podem ser recuperados um por noite de descanso, indo no postinho, na UPA ou no médico de sua escolha e/ou através de magia. Lembre-se que ir no médico demora muito.

Espere filas gigantescas, atendentes que não se importam, filas de ambulâncias, e hospitais lotados com pessoas em macas nos corredores.

REAÇÃO

Todas as interações de todos os personagens são resultado de um teste resistido do atributo Interação Social. Quanto melhor o resultado, melhores as reações dos NPCs aos seus personagens. Cabe ao mestre definir as reações e construir sua própria tabela de reações dos NPCS.

COMBATE

O sistema de combate funciona assim: Existem dois valores a serem considerados no combate. O atributo de combate, e o atributo de "Outra Fita". Essas são as duas coisas que podem acontecer no combate, a Rinha em si, e outra coisa.

O combate tem três distâncias possíveis.

Corpo a Corpo,
Combate de longa distância,
E lá longe

O combate acaba quando os personagens ficarem bem mais longe que lá longe, ou o inimigo estiver desmaiado ou morto.

ATRIBUTO DE COMBATE

O atributo de Combate é definido pelos valores envolvidos no combate. Em geral é definido pelo valor da perícia da arma que ele está usando ou da média da soma dos atributos relativos a essa perícia. A critério do mestre.

"OUTRA FITA"

A outra fita está relacionada a qualquer outra coisa que você venha a fazer no combate, seja se aproximar do adversário, seja trocar de arma, conversar com o adversário, ou fugir.

O valor da "Outra Fita" é definido a partir da perícia que você está usando. Do contrário, pode ser definido pela média da soma dos atributos de agilidade de destreza, ou Raciocínio e Conhecimento.

INICIATIVA

A iniciativa tem por valor a média da soma da Agilidade com o Raciocínio do personagem

COMO FUNCIONA O COMBATE?

A Rolagem da iniciativa acontece primeiro. Os jogadores e NPCs envolvidos no combate rolam 2d6 e adicionam o valor da iniciativa. Quem tiver o número mais alto define a distância do combate, e define se o adversário caiu em uma emboscada ou não.

Cada jogador define o que vai fazer, se for se aproximar, rola a Outra Fita, se for pegar um item também e se for atacar, rola combate. Se forem bem sucedidos, eles rolam o dano a partir da tabela relativa a arma, e subtraem desse resultado, qualquer tipo de defesa que o adversário tiver.

A partir do resultado das rolagens, a cada turno o mestre descreve a cena a partir do que os jogadores definiram e do resultado das rolagens.

Algumas armas só funcionam em determinadas distâncias, então vale a pena pensar nisso quando escolher o que usar no combate.

O combate acaba quando os adversários morrerem, desmaiarem ou fugirem.

É muito fácil morrer, então cuidado.

EMBOSCADA

Caso alguém caia em uma emboscada, no primeiro turno ele terá penalidade de -1 em todas as suas rolagens.

ARMADURA

A armadura adiciona uma resistência ao dano inimigo, pode ser um colete a prova de balas, ou uma lateral de um galão de óleo, ou um display de loja.

Fica a critério do mestre o valor de cada armadura.

ARMAS

Cada arma tem seu dano e seu alcance, aqui alguns exemplos

	Curta distância	Longa distância
Arma improvisada (pedra, cone, placa da rua)	1d6	1d6
Mão	1d6	
Arma de verdade	3d6	2d6
Faca	2d6	
Mordida	1d6	
Kung Fu	2d6	
Porrete	2d6-3	

FRITAÇÃO

Se algum personagem não mago testemunhar alguém fazendo magia, ou veja alguma coisa que o Mestre considerar Anti-Natural, como por exemplo, vampiros, “Eles” e outras coisas, ele ganha um ponto chamado Fritamina cada vez que for exposto a essas coisas.

As fritaminas desaparecem quando o personagem descansa, em algum lugar seguro bem longe do perigo e do trauma.

Caso o personagem tenha mais fritaminas do que a soma dos atributos Raciocínio e o Conhecimento divididos por dois, ele precisa rolar esse atributo para não perder o controle do personagem. Caso ele recupere o controle do personagem, é recomendado que ele e o resto do grupo descanse. Do contrário, a loucura que o personagem vai fazer fica a critério do Mestre. Caso isso aconteça, o personagem é considerado Frito e a loucura só vai parar quando ele desmaiar.

MAGIA

Distorcer a realidade é complicado e geralmente acaba mal. Magia é uma perícia com valor base do raciocínio + conhecimento dividido por dois.

Você só pode fazer uma magia se tiver a perícia, e a perícia custa 10 pontos.

Magias precisam ser interpretadas, por exemplo, uma bola de fogo ou um portal para um outro lugar não aparecem do nada, é necessário um ritual, uma preparação, um certo esforço interpretativo do mago, do contrário ela não vai funcionar (critério do mestre). Você precisa desenhar o círculo mágico, ou a porta de giz, fazer uma dancinha ou cantar para fazer a coisa funcionar.

Magias também não são instantâneas elas demoram 1d6 turnos para serem realizados.

Magias podem causar [Noia]d6 pontos de dano, divididos entre os [Noia] alvos. Isso, é claro, caso você tente usar a magia para machucar outras pessoas.

Se você causar o dobro de dano que o alvo tem de pontos de vida, você pode

transformá-lo em algo, ou até mesmo faze-lo fundir-se com a parede e morrer. (Critério do Mestre).

Magias podem curar [Noia]d6 dividido por [Noia] alvos.

Ao fazer magias, você está distorcendo a realidade, toda a vez que você fizer uma magia, role 2d6 para saber se “Eles” estão vindo. Cada vez que você fizer uma magia, esse teste fica mais difícil.

Você, usuário de magia, ganha um marcador que nós vamos chamar de Nóia. Você rola contra 12 - [noia]. 12 é sempre uma falha, e falhar faz com que “Eles” apareçam (nesse caso você não mata todo mundo, mas um inimigo aparece). Os atributos “Deles” são sempre os mesmos, o valor da sua nóia. “Eles” aparecem e tentam levar o mago para uma outra dimensão, e a quantidade de inimigos que aparece é igual ao valor de Noia.

Se você tirar 12 em qualquer rolagem, os resultados serão catastróficos, e o tecido da realidade será rompido de maneira permanente, e aquela região será considerada uma ZONA. E sim, todos os personagens próximos ao mago morrem. Cabe ao mestre narrar a distorção da realidade. Recomendo que você assista o Enigma do Horizonte para entender isso direito.

A noia do personagem, (o valor dos marcadores) se transforma em Fritação, e assim ele consegue, a partir do descanso, se livrar do fardo desses marcadores.

O usuário de magia fica mais estranho e distante da humanidade a cada vez que “Eles” aparecem. Ficando com barba grande, unhas gigantes, mau hálito e até mesmo perdendo o asseio a higiene. Interprete isso quando for criar um personagem que usa magia. Leve isso em consideração no seu roleplay.

Poderes psíquicos são magia.

“ELES”

“Eles” podem ter qualquer forma, afinal seu cérebro não compreende essa coisa. Em geral “Eles” são representados pelos seus maiores medos, sua mãe, boletos de consumo gigantescos, um ovo podre, alguém que morreu ou até mesmo um tupperware cheio de arroz estragado. Fica a critério do mestre. Geralmente, quanto mais nóia o personagem tinha, pior a forma “Deles”;

Novamente, os atributos “Deles” são igual ao valor da Noia do personagem que os invocou acidentalmente. Quanto mais Noia, mais fortes “Eles” são.

ZONA

Uma zona é um lugar no qual o tecido da realidade foi rasgado.

Role 2d6 para descobrir a natureza da zona.

Via de regra, você morre se chegar perto demais de uma zona. Cada zona vai te matar de uma maneira diferente.

Não é possível fechar uma zona. Se abrirem muitas zonas, é possível que elas virem uma só zona gigantesca.

Resultado da rolagem	Tipo de zona	Efeitos
2	Editor de cirurgia cerebral	As pessoas na zona afetada já não são mais elas mesmas. Elas agora são uma pessoa em uma cirurgia no cérebro. Talvez eles acordem, talvez aquilo seja só um sequestro. Tudo é

		possível. (depende do mestre)
3	Abre um buraco negro	Um buraco negro tem uma massa tão grande que até mesmo a luz não consegue sair do seu centro. Dessa forma, todos os objetos, pessoas e até mesmo o oxigênio é atraido para dentro dele quase que instantaneamente. Talvez todos morram. Tudo é possível, a massa do buraco negro é tão grande que o tempo e o espaço são distorcidos ao redor dele. (depende do mestre o tamanho do buraco negro)
4	Alternador Virando	Ao redor daquele lugar já não é mais a data que a pessoa estava, e sim uma reconstituição dos palhaços felizes com o auxílio de produtos químicos para fazer a consciência realizar o neural leap. Cuidado com o que fala, você pode acabar em uma jaula.
5	Vídeo Travando	Todos na zona ficam paralisados igual uma estátua. Se alguém se aproximar da zona, essa pessoa também vai ficar paralisada. Se a pessoa for puxada, de alguma forma, para fora da zona, talvez ela sobreviva. Talvez seu coração tenha parado e ela já esteja morta. (depende do mestre)
6	Portal para o sol	Um portal muito quente e radioativo com grande massa é aberto. As coisas começam a derreter, o espaço tempo começa a ser distorcido. É altamente improvável que alguém sobreviva.
7	Portal dimensional	Um portal dimensional abre caminho para uma nova dimensão. Talvez seja uma dimensão espelho, talvez seja uma dimensão completamente diferente, com leis da física completamente diferentes. Tudo é possível!
8	Portal temporal	Um portal temporal é necessário para viajar no tempo. Dependendo do destino desse portal, é possível que a atmosfera seja completamente diferente. Talvez até mesmo o portal seja para o vácuo do espaço, sugando toda a atmosfera da terra, causando morte e destruição. O efeito borboleta pode causar alterações permanentes e catastróficas no tempo presente.
9	Portal para outro país	Um portal para outro país é uma nova forma de viajar. Através disso é possível fugir dos seus problemas, ou ir parar em um país totalitário que vai utilizar esse portal para realizar uma invasão.

10	Portal para o fundo do mar	O fundo do mar é um lugar periogos, cheio de coisas misteriosas, OSNIS, e o mais importante, com muita, muita água. Um portal aberto para o fundo do mar vai expelir muita água, e nunca mais vai parar de fazer isso.
11	Portal para um planeta inóspito	Um portal para um planeta inóspito é um portal para um planeta com gravidade, pressão, atmosfera e temperatura diferentes do planeta terra, como vênus. Depois de aberto, ele nunca mais vai parar de jorrar atmosfera de um planeta para o outro.
12	Glitch de memória	Glitchs de memória são perigosos. Ninguém sabe como funcionam. Só se sabe que a pessoa não está mais onde estava, e sim em um outro lugar, assistindo uma cena que já viveu, da sua perspectiva ou de uma outra pessoa. Mudar qualquer coisa ali pode causar mudanças sérias no futuro. O efeito borboleta é implacável.

VIAGEM NO TEMPO

Viagem no tempo é real. Em geral você vai e não consegue voltar. E se você se ferir no passado, você vai ter a ferida no futuro.

FLASHBACK

Os ratos da Quadrilha do Cigarro Cocainado tem um problema mental que causa flashbacks. Esses flashbacks podem adicionar pontos na rolagem do jogador temporariamente ou adicionar penalidades.

Cada jogador tem direito a um flashback positivo e um negativo por sessão. Ao utilizar ambos os flashbacks ele ganha no final da sessão mais pontos de experiência.

ACESSÓRIOS

Os acessórios são coisas que não cabem nas outras regras, como por exemplo a Imortalidade ou um implante que reduz um atributo. Eles são atribuídos pelo mestre de acordo com o Jogo, e os jogadores começam sem nenhum acessório.

DESCANSO

Depois de um dia cansativo, os personagens podem descansar em algum lugar e recuperar um ponto de Fritamina e um ponto de vida por dia descansado.

REGRA DE OURO

O importante é a diversão. Se alguma regra estiver incomodando, se o grupo não estiver reagindo bem a alguma coisa, ou caso qualquer coisa esteja no caminho da diversão, mude a regra. Cada grupo é um grupo, não meçam a sua diversão pela experiência dos outros.

DIVIRTAM-SE